

ASTRUM NIVAL

Предисловие

С художественной точки зрения, «Аллоды Онлайн» - это самобытный взгляд команды профессионалов из компании Astrum Nival на мировую культуру фэнтези и фантастики. Нашей целью было создание первого истинно русского проекта, который активно использует наш национальный колорит во всем его многообразии. Ведь у России богатейшие культурные традиции и они отнюдь не сводятся к стереотипным медведям, распивающим водку и играющим на балалайках на заснеженных улицах.

Формирование команды художников на проекте осуществлялось с особой тщательностью: костяк ее составили ветераны, трудившиеся еще над классическими «Аллодами». Каждый человек в нашем творческом коллективе – высококлассный профессионал, который разделяет общее видение проекта и понимает свою роль в формировании общего стилистического образа в «Аллодах Онлайн». Не удивительно, что состав команды уже долгое время остается неизменным и не отклоняется от изначально выбранного вектора движения.

Изначально из Аллодов планировалось сделать классическую фэнтези-MMORPG. Поэтому, весь арт материал, созданный за первые полтора года создания проекта, отвечал всем требованиям и канонам жанра. В игре было все, чтобы удовлетворить самого привередливого фаната рыцарей, эльфов и героических подвигов, но… Оценив свое творение объективно и беспристрастно, мы не обнаружили ничего, что позволило бы счесть его уникальным. Рынок уже был наводнен подобными проектами. Неожиданно для себя мы осознали, что то, что мы делаем - это попытка прожить чужую жизнь. Решение пришло неожиданно: а что если отойти от устоявшихся канонов, заложенных еще профессором Толкиеном, вспомнить о наших первых проектах, оглянуться вокруг и создать свою вселенную, имеющую много общего с классическими вымышленными мирами, но в то же время совершенно на них не похожую?

Мир игры, впервые появившийся еще в 1998 году в игре «Аллоды: Печать Тайны» – это загадочная планета Сарнаут, рожденная из Астрала – таинственной магической субстанции, несущей в себе созидающее и разрушающее начало. Астрал был причиной Великого Катаклизма, расколовшего Сарнаут. Его собирательный образ состоит из множества составляющих. В нем есть что-то и от космических просторов «Звездных войн», и от безбрежного океана «Пиратов Карибского моря», и от загадочного тумана «Проклятых земель», куда уходят и не возвращаются. Продумать его визуальный облик было невероятно сложной задачей: отклоняясь в любую сторону от изначальной задумки, мы получали либо чистый космос, либо некую туманную структуру, никоим образом не отражающую тот характер, который хотелось передать Астралу. Но в конечном итоге мы сумели найти золотую середину, и каждый сможет увидеть это в нашей игре.

Если затронуть тему игровых рас, то образ орков, эльфов и других сказочных существ в «Аллодах Онлайн» достаточно далек от классической интерпретации. Каждая раса создавалась нами на основе собственного жизненного опыта. Вот, скажем, орки впитали много характерных черт людей, с которыми мы бок о бок прожили около 7 лет в одном из спальных районов Москвы в эпоху первоначального накопления капитала. В то время окраины столицы были наводнены молодежными группировками дворовых хулиганов, футбольных фанатов и других околокриминальных элементов, которые активно враждовали друг с другом и мирными обывателями. Впрочем, таких товарищей немало в российских городах и сейчас. Их манеры и «понятия» легли в основу орков Сарнаута.

Что касается эльфов, то тут дело обстояло несколько сложнее. Все художники имели собственное представление о том, как должны выглядеть Перворожденные, причем каждая точка зрения на этот вопрос существенно отличалась от остальных. Мы решили взять за основу классических эльфов – маленьких крылатых фей. Этот образ был базовым для западной культурной традиции на протяжении столетий, но благодаря популяризации «Властелина Колец» был постепенно вытеснен прекрасным и величественным человекоподобным эльфом. В «Аллодах Онлайн» эльфы взяли достаточно много и от современной российской «продвинутой» молодежной субкультуры: они слегка гламурны, сексуально раскрепощены и обладают высоким самомнением, считая себя лучшими из всех рас.

Канийцы, хадаганцы, гибберлинги, народ Зем – это уникальные расы, создававшиеся нами с нуля. Впрочем, вдумчивый и неравнодушный к родной истории игрок наверняка найдет в канийцах некоторые черты былинных русских богатырей и сумеет провести параллели между Хадаганом и Советским Союзом периода индустриализации и построения социализма. Еще бы: для создания Кании наши дизайнеры изучили множество старинных гравюр и описаний эпохи Русского Средневековья! За образами Хадагана далеко ходить не пришлось, благо в современной России еще полно реликтов сталинской эпохи: это и красивейшее в мире метро, и знаменитые высотки, да и кино того времени – неисчерпаемый источник вдохновения. Работая над созданием народа Зем, мы обратились к опыту «Демиургов», позаимствовав некоторые черты у расы синтетов: цивилизация «немертвых» Зем базируется на синтезе магии и продвинутых технологий. А вот гибберлинги – это просто ядерный микст! В них есть немного и от толкиеновских хоббитов, и от суровых викингов, и от веселых, но воинственных галлов, да и некоторые типично русские стороны характера в этих мохнатых малышах также присутствуют.

Вот такой мир у нас получился. Мы в него безумно влюблены и надеемся, что многочисленные поклонники «Аллодов», читающие этот текст, испытывают те же чувства.

арт-директор Виктор Сурков





Кания

Кания




































Эльфы





























Эльф паладин







Гибберлинги















толька на спине шире чем на груди, "выреза" почти нет.



роба сзади практически такая же как и спереди.

эта линия идет наклон вниз



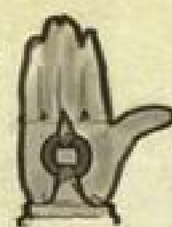






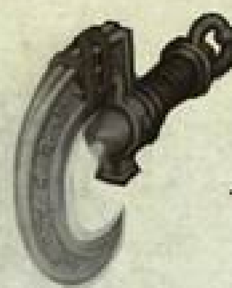
перчатка





Пояс







серп наносит небольшой физический урон но при этом сильно воздействует на врага магически.
и серп и "сбор" используют анимацию атаки но являются "кулачным" оружием.







Хадаган



Хадаган

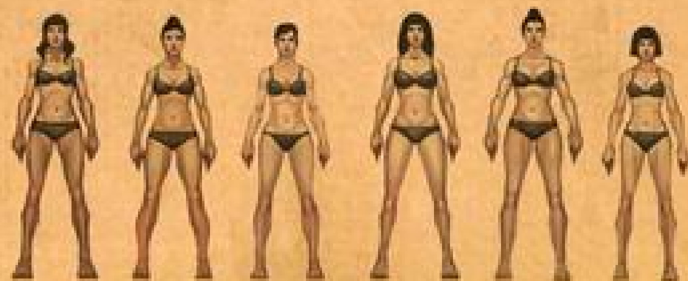

























на шапке б. какарду
поваморочение и
может быть по бокам
добавити какие-нибь
военные знаки и.



в центре буква Н



сзади на
плаще
капюшон






или лучше так



ткань

на колени добавить
военных знаков по-
смотреть можно на
технике

V ◡ ☆ III...























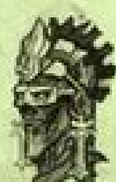


















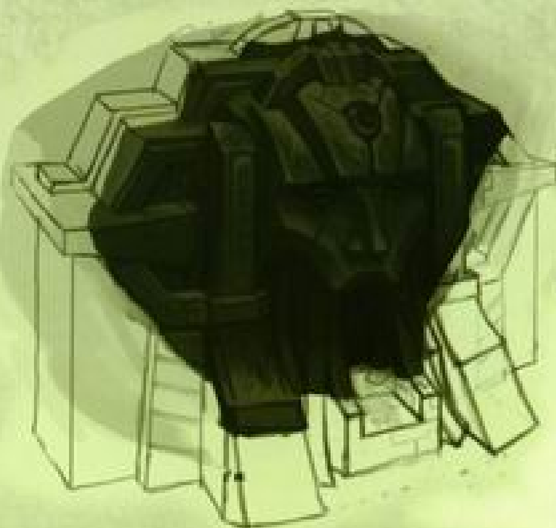








Стела Зэм


Восставший Зем






14



Орки



Орки

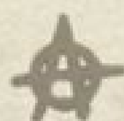














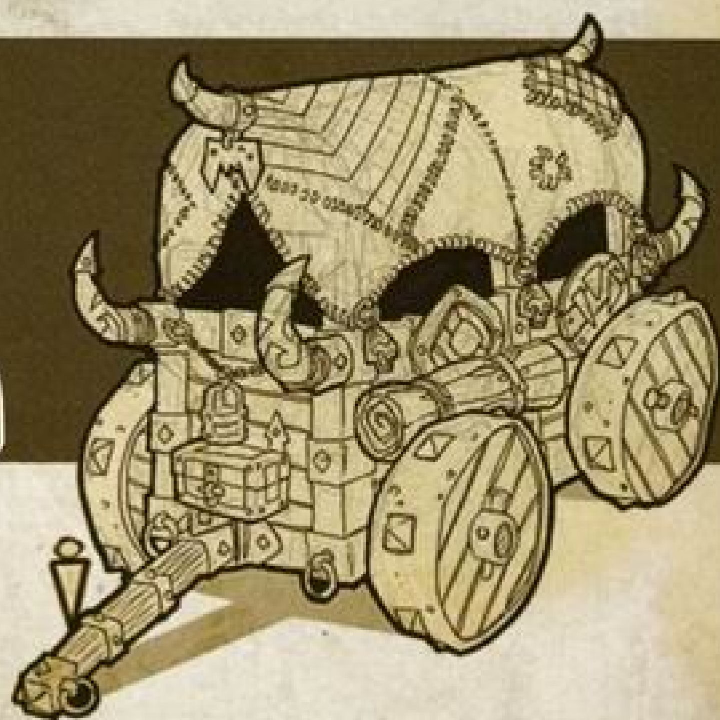


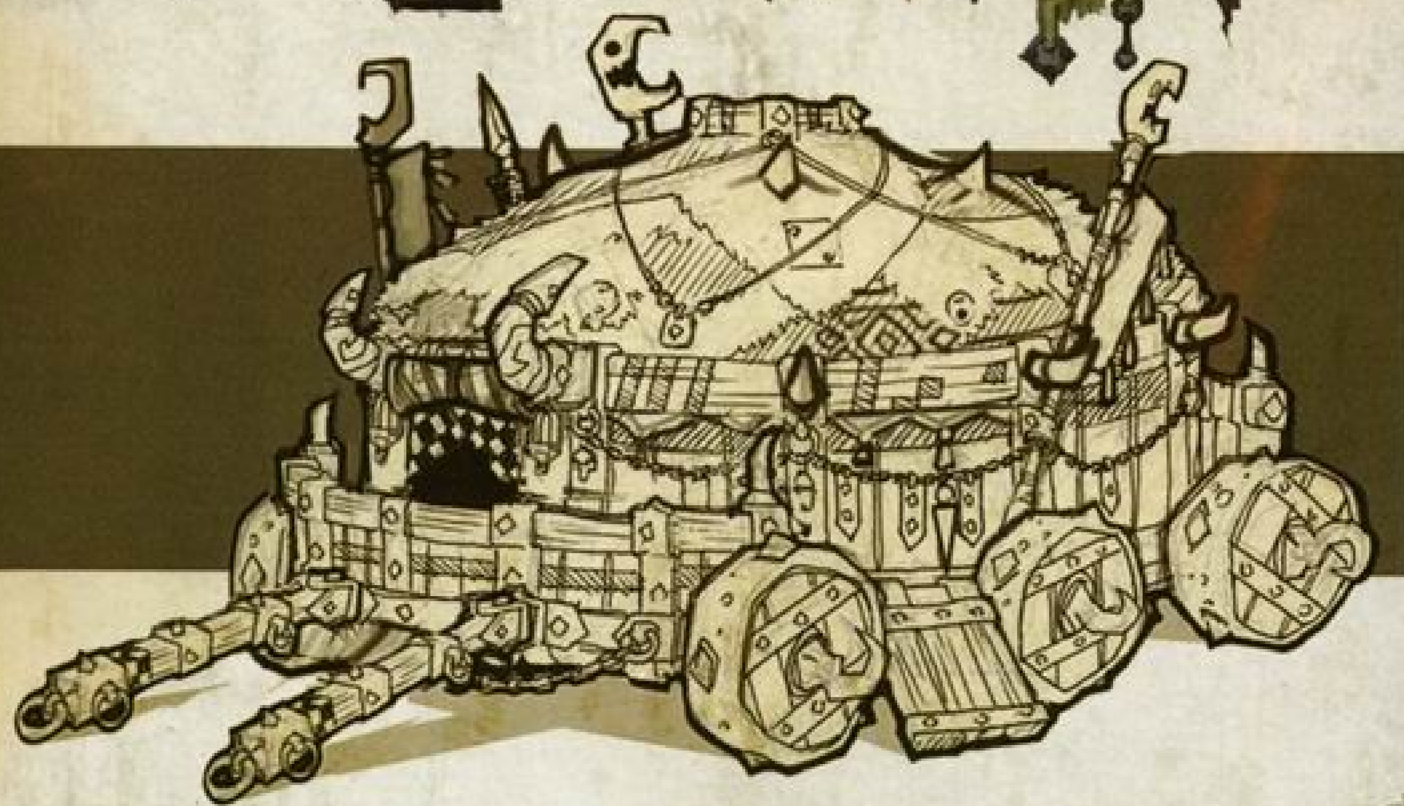








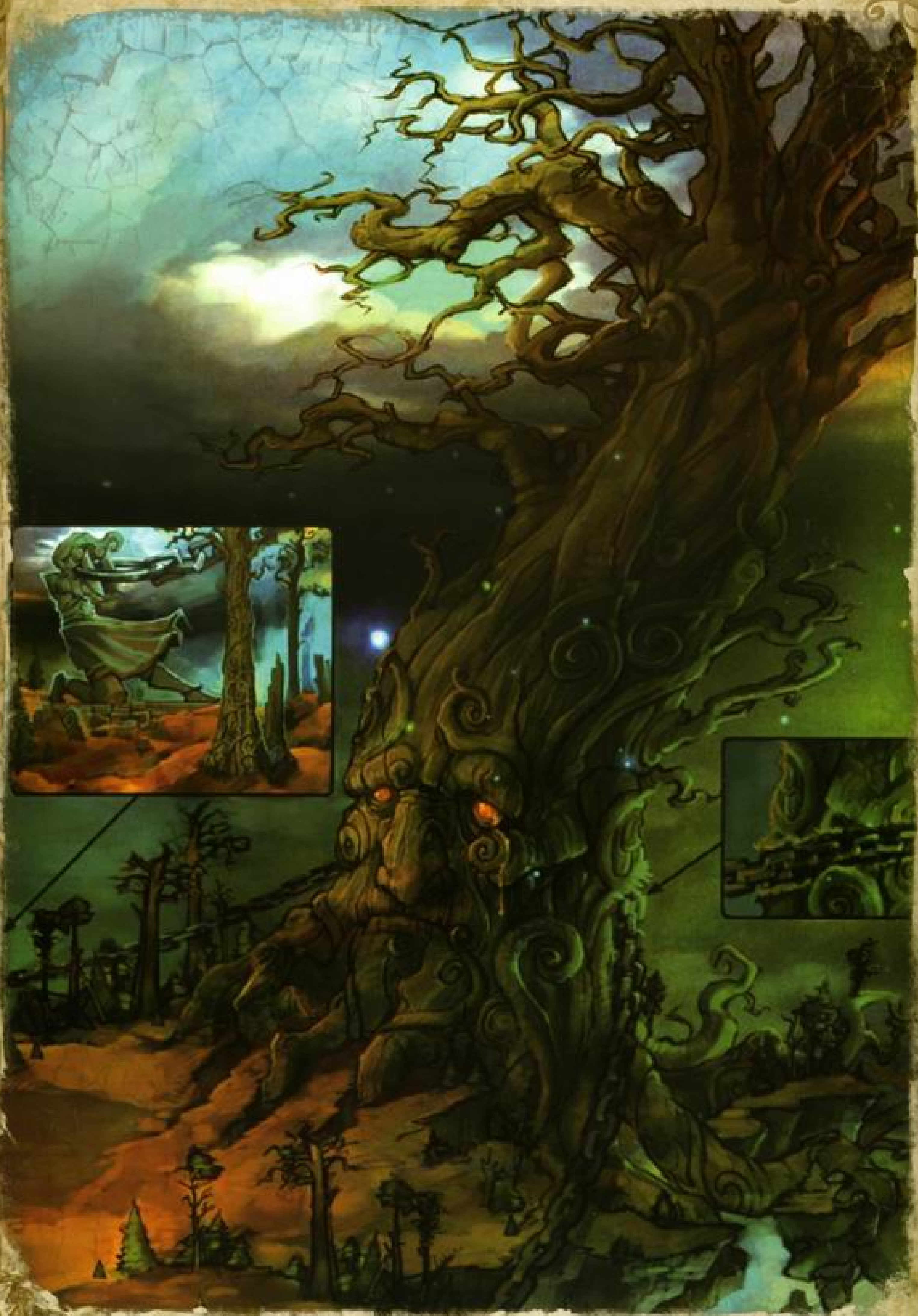






Орк паладин





Монстры

Ледяной элементаль

Каменный элементаль

Огненный элементаль

Морской элементаль

Восставший драконид-воитель

Лютый огр

Мантикора

Плотоядный гриб

Пещерная горгулья

Проклятый единорог



Баньши-плакальщица

Матёрый оборотень





Зомби-воитель

Зомби-осквернитель



Полярный медведень

Драконид-чародей

Степной минотавр

Ламия-поединщица



Тропическая черепаха

Императорский скорпион



Полярный медведь



Серый волк



Саблезубая белка

Смрадный слизень



Паук-крестовик

Мантис-гвардеец

Водяник-ведун

Водяник-мародёр



Драконид-страж

Пещерный кобольд



Острокрылый дрейк

Авиак-воитель

Восставший драконид-колдун

Восставший драконид-жрец

Каменный тролль

Бронированный тролль



Лютый циклоп
















Дракон

Подземелья
















позвоночник
синяя сфера
вращается
вокруг своего
центра
пар
поршни
сделать
три варианта щитков








вход





язык
когда сарн будет
болтаться под потолком
будут видны его ботинки
и часть внутренностей
под робой.
борода развязывается



когда сарн
висит, его борода
свисает вниз
накидка
между головой
и червем
разрывается
на четыре
лепестка.



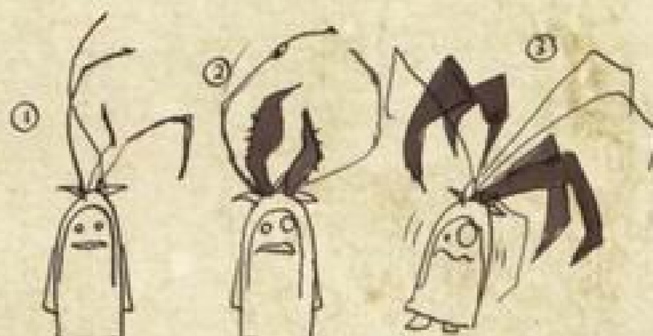


усы вплетаются
в бороду









когда клешни вылезают
достаточно далеко, сарна
начинает мотать в стороны,
ему тяжело удерживать
баланс, и в итоге он падает
на землю.
из сарна начинают
лезть усы
потом
клешни



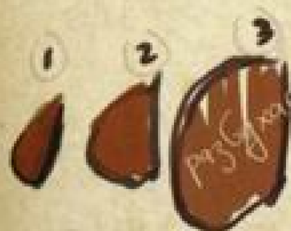


ноги одинаковые
как эта.
дед
сарн





паук становится
нереально огромным





В ходе боя, большой
паук выплёвывает из
себя свою «светлую»
половину.
Но светлый сарн та еще
скотина.



бронза
с патиной



яица могу
разбухать и
взрываться
спорами ядовитой
пыльцы.
(как вибатики).

Во время этой пички
язык всасывается внутрь.

из затылка идут костяные наросты
которые плавно переходят в венок
(бронзовый)







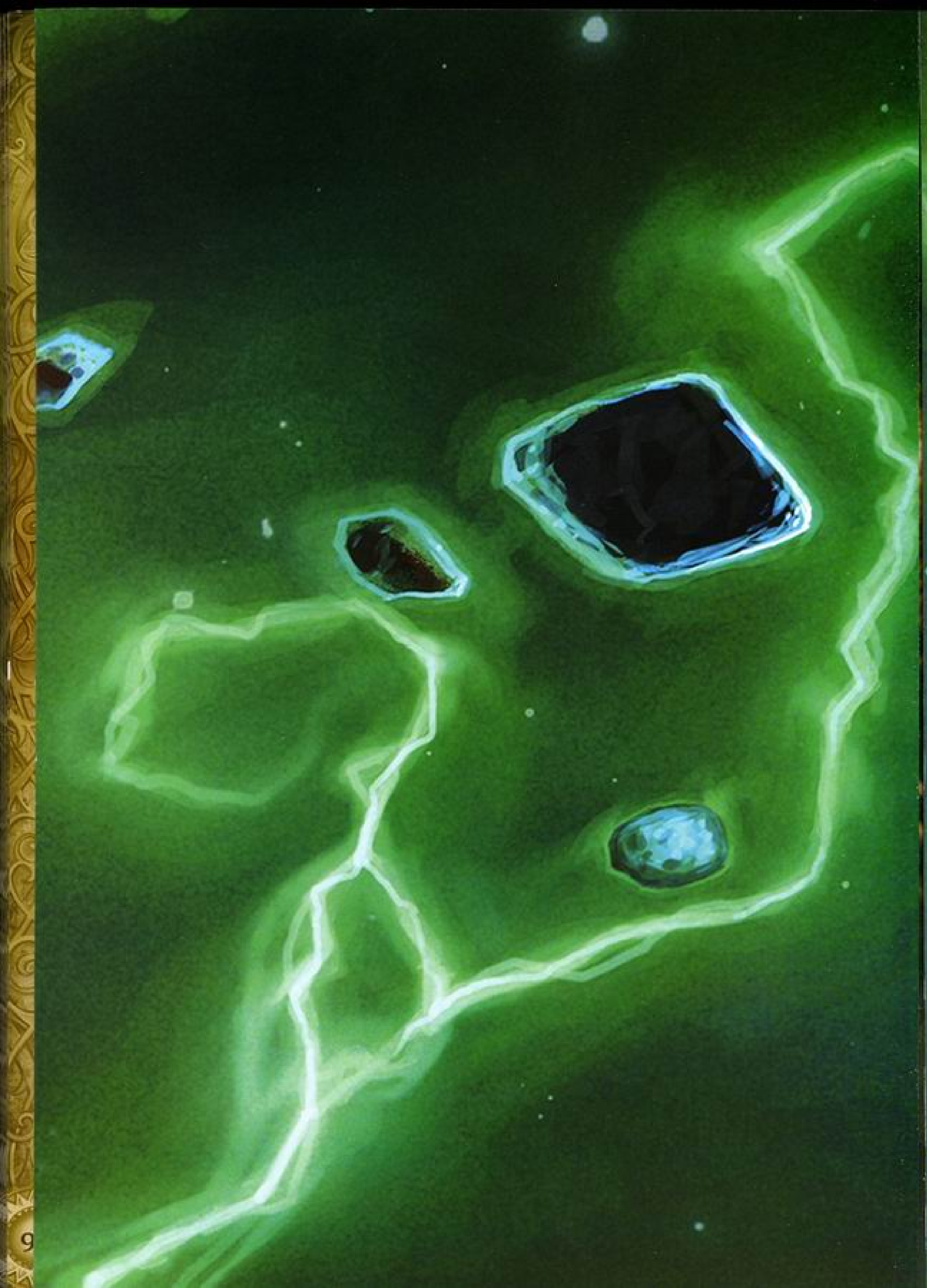








Астрал

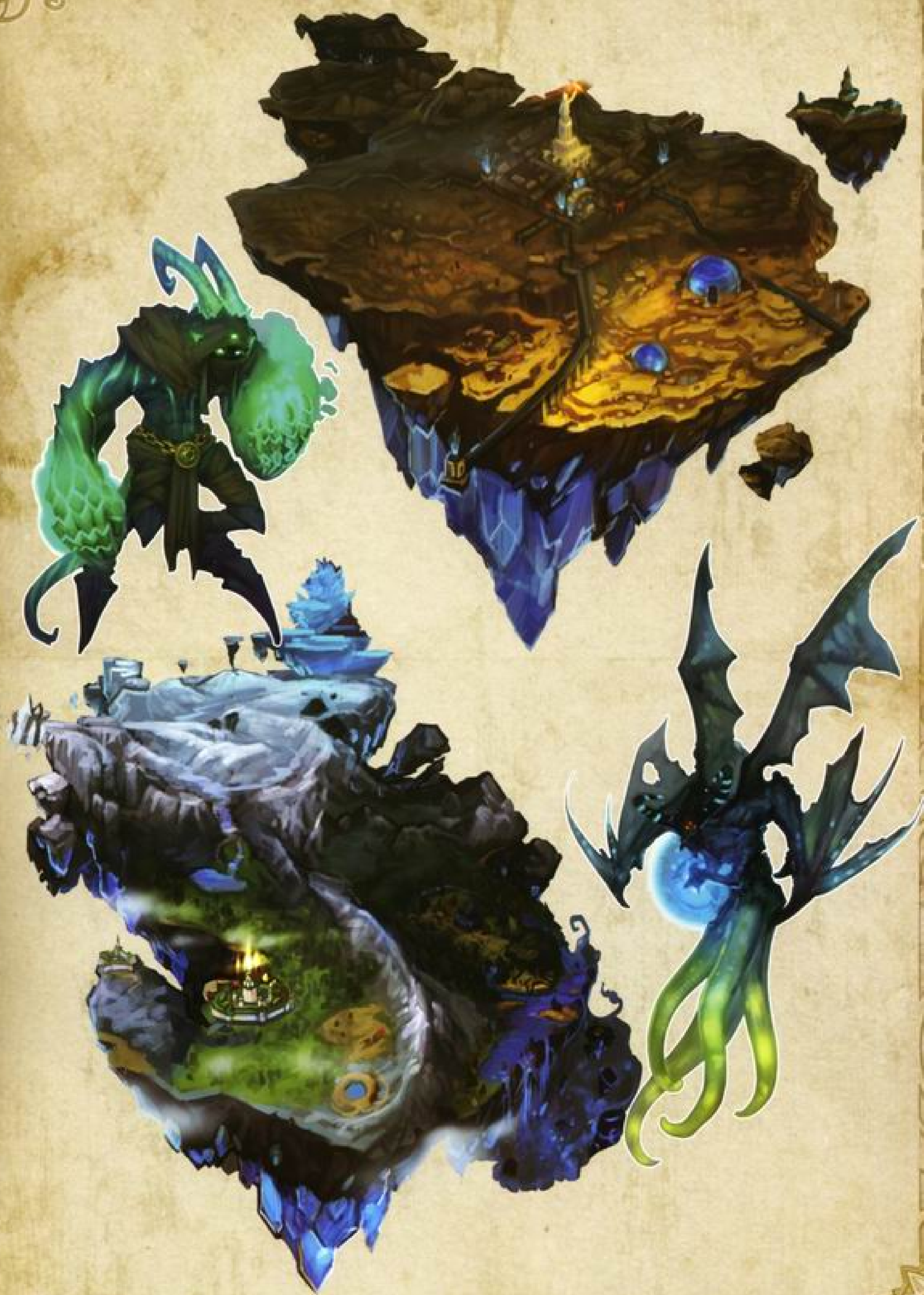




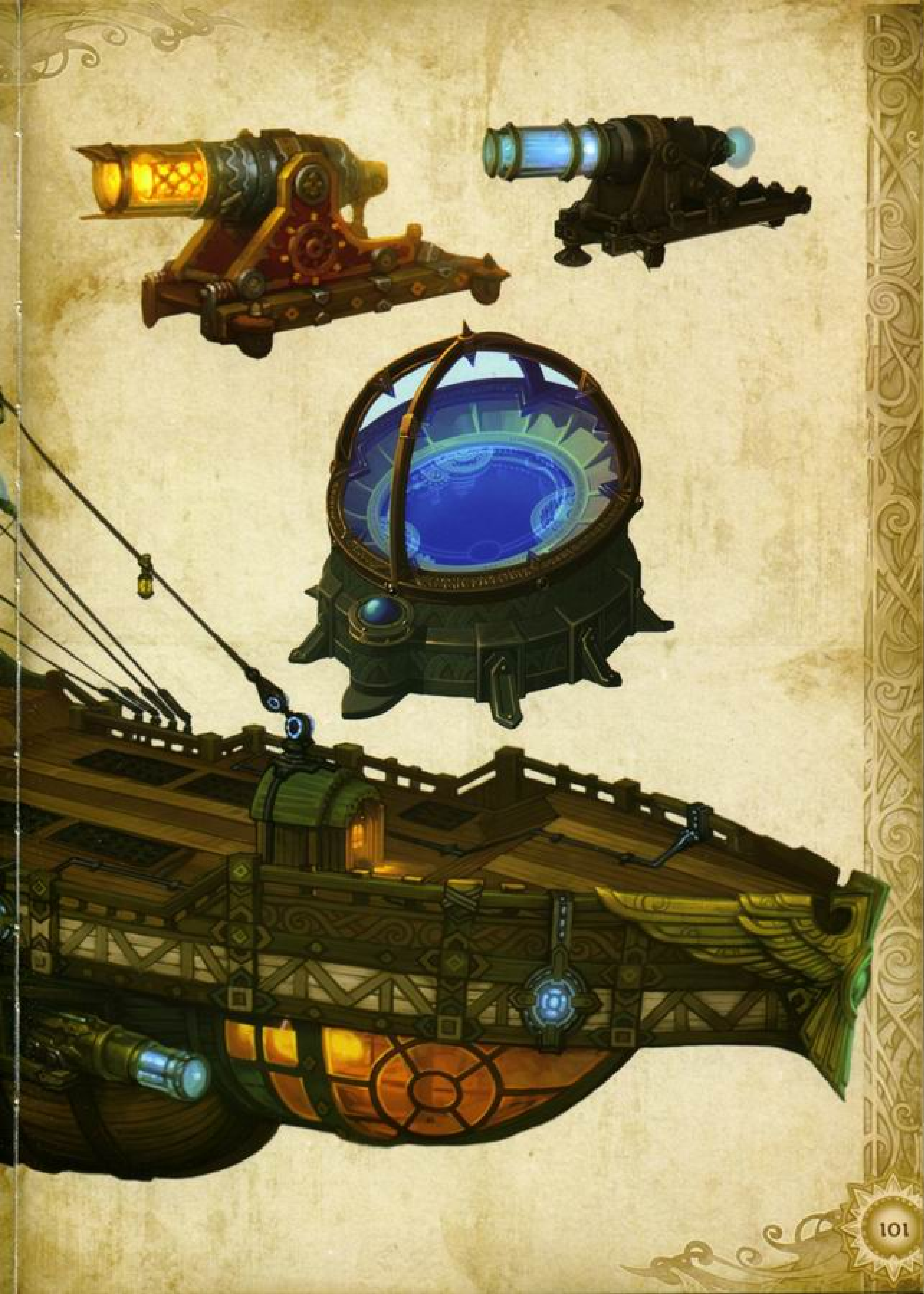














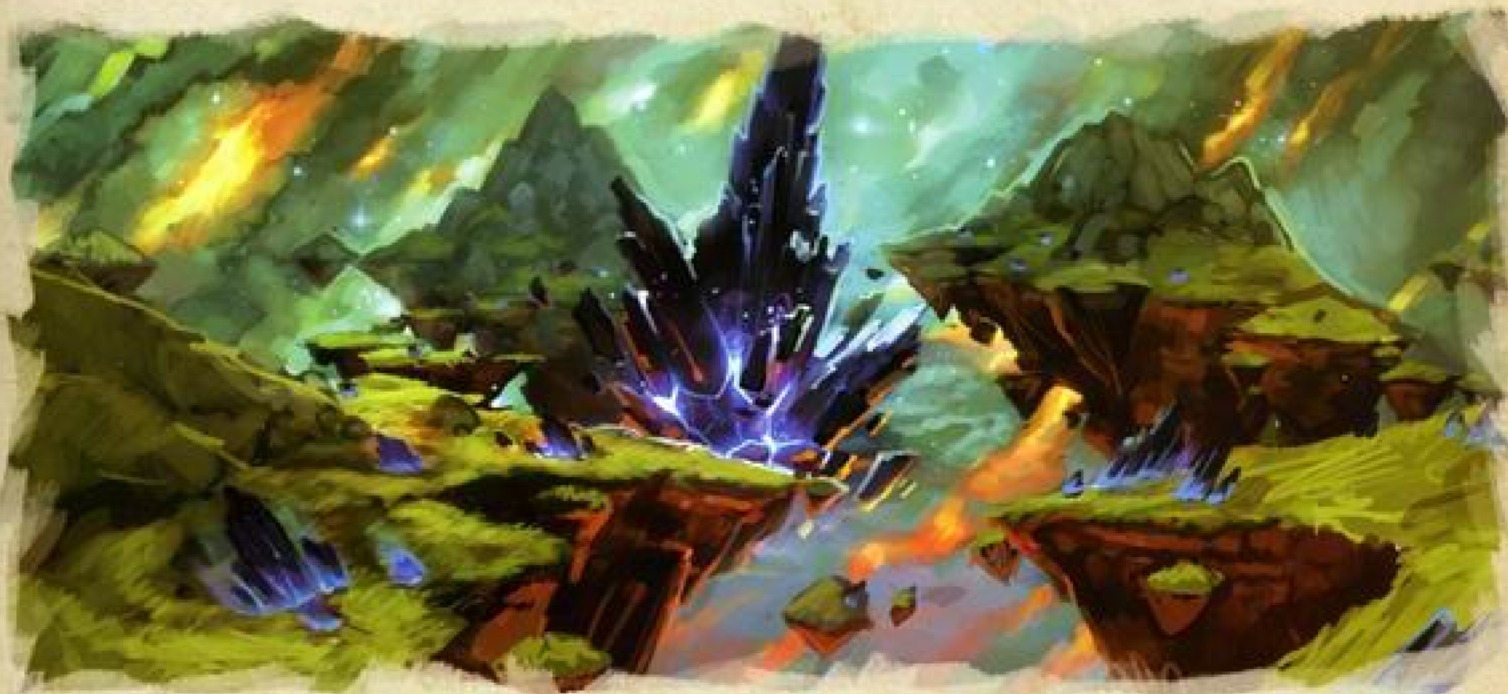







Астральный монстр





"Аллоды онлайн":

Арт-директор:
Сурков Виктор

Ведущие художники по эскизам:
Беспалова Елена, Бахлычев Вадим, Лаврушкин Антон, Самохин Алексей, Титов Виктор

Художники Московской студии:

Брынцева Наталья
Глухов Антон
Габелко Богдан
Габелко Ольга
Длиннов Евгений
Жерновенкова Ирина
Колесников Денис
Коршунков Иван
Максимов Андрей
Мельков Евгений
Набиулин Эдуард
Никифоров Дмитрий
Соляев Иван
Федотовских Александр
Чернышев Андрей
Шипицын Даниил
Швецов Антон

Художники Воронежкой студии:

Верхошанский Николай
Бондаренко Елена
Боев Алексей
Гребнева-Меньших Мария
Гуленко Константин
Бычков Игорь
Барбанаков Алексей
Денисов Андрей
Данилов Евгений
Демидов Сергей
Жильцова Наталия
Зельцер Руслан
Исакова Анастасия
Князева Екатерина
Костючек Владимир
Козьяков Сергей
Курманов Денис
Круцких Татьяна
Крючков Константин
Кузнецов Александр
Кравчук Иван
Линькова Елена
Лащев Евгений
Меловацкая Марина
Овсянников Роман
Образцов Денис
Озорнов Виталий
Пасечный Дмитрий
Перов Сергей
Первухин Сергей
Переверткин Дмитрий
Ряднова Елена
Селезнев Александр
Сологуб Дарья
Соколов Алексей
Столповская Наталия
Творогова Наталия
Турищев Антон
Уденков Виталий
Филатова Наталия
Фирсова Юлия
Филимонов Дмитрий
Харитонова Марина
Черкасова Марианна
Шабашов Павел
Шелестов Владимир
Шаталова Вероника

Дополнительные художники по эскизам:
Dan Blomberg, Gegen Noviara, Goran Bukovic, Hianharry Rodriguez, Brittain Scott, Maxime Desmettre, Peter John Lazarski, Roberto Cirillo, Tyler Walpole, Eric Deschamps, Marco Nelor, Антоненко Ольга, Кокарев Антон, Осиновская Александра, Свободин Руслан, Трепалина Мария, Хузин Дмитрий, Козиенко Леонид, Иванченко Андрей, Студия DragonFly, студия Warlock Games, студия PlayLore, студия ElvenStudio, студия Visual Idea Studio

Над артбуком работали:

Режиссер мультидиа проекта:
Пономарев Евгений
Руководитель комманды концепт художников:
Горбатюк Александр
Дизайнеры:
Пономарева Татьяна
Кутузов Алексей